

E-Sport – von der Konsole zur Karriere?

Sprachniveau: B2



© Werder Bremen

Es herrscht Wettkampfstimmung wie bei großen traditionellen Sportevents. Und doch bewegen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer kaum. Ihr Wettstreit findet rein virtuell auf Bildschirmen statt. E-Sport erfreut sich weltweit immer größerer Beliebtheit. Ist das tatsächlich Sport? Und kann man damit Geld verdienen?

Millionen von Menschen auf der ganzen Welt spielen gern Computerspiele. Die meisten tun das einfach zum Spaß, um sich allein die Zeit zu vertreiben oder sie zocken gemeinsam mit Freunden. Aber es gibt auch professionelle Spielerinnen und Spieler, die mit Computer- und Videospielen ihr Geld verdienen. Sie trainieren regelmäßig und treten in großen Wettbewerben gegeneinander an. Dabei gibt es klare Regeln. Wie bei Fußballspielen oder anderen Sportarten, die weltweit im Fernsehen übertragen werden, gibt es mittlerweile viele Fans. Laut einer Umfrage der Plattform YouGov aus dem Jahr 2020 wussten 45 Prozent der Deutschen, was E-Sport ist. Im Jahr 2021 hatte der E-Sport weltweit 489,5 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer. Diese Zahl stammt von der Statistik-Plattform statista.

Linda, 11 Jahre



Linda, © privat

Kennst du jemanden, der E-Sport gut findet oder selbst betreibt?

Audio Linda1.mp3

Würdest du dir einen E-Sport-Wettkampf ansehen?

Audio Linda2.mp3

Kann man E-Sport als Sport bezeichnen?

Audio Linda3.mp3

Wie alles begann ...

Seinen Ursprung hat der E-Sport in den 1970er-Jahren. Damals gab es erste öffentliche Computerspiel-Wettbewerbe, zum Beispiel das Spacewar!-Turnier an der

Stanford University in Kalifornien im Jahr 1972. 1980 fand das erste Turnier des beliebten Spiels Pac Man statt. Im Jahr 1990 gab es die Nintendo World Championships in 30 Städten der USA. Anfang der 2000er-Jahre wurden die Internetverbindungen immer besser und schneller. Viele Gamer spielten Online-Spiele und E-Sport wurde immer beliebter. Die Cyberathlete Professional League (CPL) gilt als erste professionelle Liga für E-Sport. Sie wurde 1997 in Dallas, Texas, gegründet.

Welche Spiele sind beliebt?

Heute gibt es mehrere professionelle Ligen und Turniere für verschiedene Spiele. Beliebt sind Ego-Shooter, Echtzeit-Strategiespiele und Sportsimulationen wie die FIFA-Reihe. Die Spiele League of Legends, Fortnite, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) und Dota 2 haben besonders viele Fans. Bei diesen Wettbewerben gibt es viele Zuschauerinnen und Zuschauer und sehr hohe Preisgelder. Die beliebtesten E-Sport-Spiele auf der Game-Streaming-Plattform Twitch waren im April 2023 der Taktik-Shooter Counter-Strike: Global Offensive mit insgesamt 20 Millionen gestreamten Stunden und League of Legends mit 19 Millionen gestreamten Stunden.

Ist das tatsächlich Sport?

Beim E-Sport messen sich die Spielerinnen und Spieler als Einzelpersonen oder als Mannschaft mit anderen. Dieser Wettkampf mit Computerspielen ist also mit einem sportlichen Wettbewerb vergleichbar. Allerdings gibt es verschiedene Meinungen darüber, ob das wirklich Sport ist. Einerseits hat Computerspielen kaum etwas mit Bewegung zu tun. Andererseits brauchen die Profispielerinnen und -spieler eine gute Koordination der Hände und der Augen. Sie müssen während des Wettkampfs sehr konzentriert sein sowie strategisch denken und handeln. Die Wettbewerbe fordern sie psychisch. Sie stehen unter dem Druck, Leistung zu bringen. Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) hat E-Sport jedoch nicht als Sportart anerkannt.

E-Sport im Verein

Bei den deutschen Fußballvereinen gehört E-Sport mittlerweile oft zum Angebot. Mehr als die Hälfte der Vereine der 1. und 2. Bundesliga in Deutschland haben eigene E-Sport-Teams. Sie treten in der Fußballsimulation FIFA gegeneinander an. Seit 1993 gibt es jedes Jahr eine neue Ausgabe des Spiels. In diesem Jahr endet

allerdings die Partnerschaft der Computerspielefirma EA Sports mit der FIFA und das Spiel wird einen anderen Namen bekommen.



Dominik Kupilas, © Werder Bremen

Dominik Kupilas ist beim Fußballclub Werder Bremen unter anderem für das E-Sport-Engagement verantwortlich: „Ich bin verantwortlich für die Spielerauswahl und die Kaderplanung, für den Spielbetrieb, das Design und die Auswahl der Spielkleidung und einiges mehr. Bei uns gibt es aktuell drei Profi-E-Sportler und zwei Nachwuchs-E-Sportler, die durch den Verein, den Coach und eine Sportpsychologin betreut und begleitet werden. Wir haben uns ganz bewusst entschieden, mit der Fußballsimulation FIFA einzusteigen. Das Kerngeschäft bei Werder Bremen ist Fußball und hier geht es um den virtuellen Fußball. Wir wollen keine Spiele, die Gewalt zeigen.“

Wie kann man sich den E-Sport bei einem Bundesligaverein wie Werder Bremen vorstellen?

Audio Kupilas1.mp3

Wie entdecken Sie neue Talente?

Audio Kupilas2.mp3

Was ist das Besondere am E-Sport?

Audio Kupilas3.mp3

Kann man professionelles Computerspielen als Sport bezeichnen?

Audio Kupilas4.mp3

Wie wird sich der E-Sport Ihrer Meinung nach in Zukunft entwickeln?

Audio Kupilas5.mp3

Bildergalerie



Bild 1: Auch E-Sportler haben ein eigenes Trikot. © Werder Bremen



Bild 2: Die Spieler der E-Sport-Abteilung bei Werder Bremen: von links: Diviners, Predator, Fifabio, Lefti © Werder Bremen



Bild 3: Werder Bremen gewann in der Saison 2019/20 zum zweiten Mal in Folge die Clubmeisterschaft der Virtual Bundesliga.



Bild 4: Dominik Kupilas mit Fifi Fabio. © Werder Bremen

Kann man damit Geld verdienen?

Für viele begeisterte Gamerinnen und Gamer ist eine Karriere im E-Sport ein Traum. Statt einer normalen Arbeit dürfen sie den ganzen Tag ihrem Hobby nachgehen und können damit auch noch Geld verdienen. Professionelle E-Sportlerinnen und -Sportler spielen in Turnieren und Ligen um hohe Preisgelder. Die Turnierreihe „The International“ des Spiels Dota 2 hatte im Jahr 2021 unglaubliche Preisgelder von insgesamt über 40 Millionen US-Dollar. Die meisten E-Sportprofis verdienen ihr Geld durch Sponsorinnen und Sponsoren, Werbedeals und Streaming-Plattformen wie Twitch oder YouTube. Darüber hinaus können E-Sport-Organisationen Einnahmen aus Werbung, Ticketverkäufen und Merchandising generieren. Laut einer Statista-Auswertung bis zum Februar 2023 ist der Däne Johan Sundstein (Spielername: N0tail) mit einem Gesamtpreisgeld von rund 7,2 Millionen US-Dollar der bestverdienende E-Sportler. Bestverdienender Deutscher ist Kuro Salehi Takhasomi (KuroKy) mit 5,3 Millionen auf Rang 6. Beide spielen Dota 2.

Wege zum E-Sport

Der Weg zu einer E-Sport-Karriere ist nicht geregelt. Es gibt keine klassische Ausbildung. Die Szene entwickelt sich sehr schnell. Als Anfängerin oder Anfänger muss man zuerst online Erfahrung und Spielpraxis sammeln und an kleinen Turnieren teilnehmen. Wer Talent und Erfolge hat, kann sich bei einem Profi-Team bewerben. Außerdem gibt es Talentscouts, die auf der Suche nach den zukünftigen Stars sind. Neben dem großen Spaß am Beruf bringt eine professionelle E-Sport-Karriere aber auch Nachteile mit sich. Die Karriere dauert nicht ewig und man hat dann in der Regel außerhalb der Branche keine Berufserfahrung gesammelt. Wenn die Karriere vorbei ist, muss man daher möglicherweise erst einen anderen Beruf erlernen.

Was muss man können?

Tatsächlich ist eine professionelle E-Sportlerin oder ein E-Sportler nicht einfach nur am Zocken. Neben einem langen Arbeitstag mit vielen Trainingsstunden müssen die Talente Spielstrategien studieren, sich mit ihrem Team besprechen, ihre Social-Media-Accounts pfllegen oder für ihre Sponsorinnen und Sponsoren tätig sein. Wer eine Karriere anstrebt, sollte nicht nur Talent mitbringen, sondern auch sehr engagiert und belastbar sein. Der E-Sport erfordert eine gute Reaktionsfähigkeit, analytisches Denken, Disziplin, ein gutes Technikverständnis und Kommunikationsstärke.

Max, 20, Spielername: Diviners, FIFA-Spieler bei Werder Bremen



Diviners, © Werder Bremen

Wie bist du zum E-Sport gekommen?

Audio Max1.mp3

Welche Voraussetzungen muss man mitbringen?

Audio Max2.mp3

Wie sieht dein Arbeitsalltag aus?

Audio Max3.mp3

Was ist das Besondere am E-Sport? Ist das überhaupt Sport?

Audio Max4.mp3

Wie ist der Kontakt zu den Fans?

Audio Max5.mp3

Fabio, 25, Spielername: Fifabio, FIFA-Spieler bei Werder Bremen, ab nächster Saison Trainer



Fifabio, © Werder Bremen

Wie bist du zum E-Sport gekommen?

Audio Fabio1.mp3

Welche Voraussetzungen muss man mitbringen?

Audio Fabio2.mp3

Wie sieht dein Arbeitsalltag aus?

Audio Fabio3.mp3

Wie läuft ein Wettbewerb ab?

Audio Fabio4.mp3

Was ist das Besondere am E-Sport? Ist das überhaupt Sport?

Audio Fabio5.mp3

Kann man vom E-Sport leben? Wie stellst du dir deine berufliche Karriere vor?

Audio Fabio6.mp3

Wie ist der Kontakt zu den Fans?

Audio Fabio7.mp3

Gaming und E-Sport



Nele, © privat

Nele ist Gamerin. In ihrem Job testet sie Gaming-Hardware und Spiele.

Wie bist du zum Gaming gekommen? Was fasziniert dich daran?

Meine Gaming-Liebe begann schon in sehr jungen Jahren. Damals gab es erste Handhelds wie den Gameboy und das Nintendo Entertainment System (NES). Nur leider nicht für mich. Meine Eltern hatten nie eine gute Meinung über Videospiele. Ich musste also bei anderen spielen. In den Familienurlaubeen fuhren wir mit dem Wohnmobil meistens nach Italien. Dort habe ich oft mein komplettes Taschengeld in Spielautomaten gesteckt. Die gab es damals auf den meisten Campingplätzen. Ich habe die Sprache auf den Displays nie verstanden und ich war wohl auch nicht sehr

gut in Spielen wie Pac-Land und anderen. Trotzdem zogen mich die Arcade-Automaten immer wieder magisch in ihren Bann.

Was ist der Unterschied zwischen Gaming und E-Sport?

Gaming bedeutet für mich Spaß, Emotionen erleben und Entspannung. Ich kann auf dem Sofa oder am Schreibtisch herumlümmeln und in andere Welten abtauchen. Obwohl Gaming auch Teil meiner Arbeit als Gaming-Hardware- und Spiele-Testerin ist, ist es für mich immer entspannt. Wenn ich mal nicht die Beste in einem Spiel bin, ist mir das egal. Im E-Sport aber geht es um Leistung. Professionelle Spielerinnen und Spieler stehen oft bei Agenturen unter Vertrag. Sie haben Werbeverträge und müssen hohe Erwartungen erfüllen. Im E-Sport steht also im wahrsten Sinne des Wortes viel mehr auf dem Spiel.

Was ist das Besondere am E-Sport?

Das Besondere am E-Sport ist meiner Meinung nach, dass diese Sportart total unterschätzt ist. Obwohl sie alle Kriterien für „Sport“ erfüllt, wird sie von den meisten Menschen nicht als Sport anerkannt. Was ich wirklich schade finde. Beim Schach oder beim Golf bewegt man sich auch nur wenig. Trotzdem sind es anerkannte Sportarten. Ich würde den Sportbegriff nicht so sehr auf die tatsächlichen körperlichen Bewegungen reduzieren. Kalorien verbrennen wir auch durch Kopfarbeit. E-Sport-Profis müssen ein hohes Maß an Konzentration und Disziplin aufbringen. Entscheidend ist vor allem eine reaktionsschnelle Hand-Auge-Koordination. Dabei wurde nachgewiesen, dass dieselben Hormone wie bei konventionellen Sportarten ausgeschüttet werden und die Herzfrequenz deutlich steigt. Außerdem stehen der Wettkampf und der Team-Gedanke im Mittelpunkt. Das ist beim konventionellen Sport und beim E-Sport gleich. Es gibt auch Turniere für Menschen mit Behinderung. Wie beim anerkannten Sport müssen E-Sportler und E-Sportlerinnen ihr Können trainieren. Dies geschieht nicht nur, wie viele denken, privat, sondern auch in Trainingslagern. Der Deutsche Olympische Sportbund erkennt E-Sport bisher leider noch nicht als Sport an. Ich denke aber, es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich das ändert.

Wäre professioneller E-Sport etwas für dich?

Nein. Ich würde mich als etwas übermotivierter, leidenschaftliche Gamerin

bezeichnen. Durch meinen Job und mein privates Interesse verbringe ich viel mehr Zeit als die meisten anderen Spielerinnen oder Spieler in Videospielwelten. Mich damit auseinanderzusetzen und immer auf dem Laufenden zu sein, gehören für mich zu meinem Leben dazu. Aber eine Karriere als E-Sportlerin kommt für mich aus vielen Gründen nicht infrage. Zum einen bin ich mit Mitte 30 zu alt, um jetzt noch damit anzufangen. Nicht, dass es nicht möglich wäre, aber das ist mir ehrlich gesagt zu stressig. Der Leistungsdruck ist enorm. Ich möchte auch nicht auf Sponsorinnen und Sponsoren und andere Geldgeberinnen und Geldgeber angewiesen sein. Ich spiele sowieso am liebsten alleine oder gemeinsam mit Menschen, die ich mag. Falls es also doch mal ein Koop- und kein Singleplayer-Spiel ist, und ich tatsächlich gegen meine Freundinnen und Freunde antrete, will ich darüber lachen können, wenn ich verliere. Diese Leichtigkeit ist mir beim Spielen sehr wichtig, egal ob alleine oder gemeinsam mit anderen. Es soll Spaß machen und nicht zu einer lästigen Aufgabe werden.

Schaust du dir E-Sport-Wettkämpfe an?

Nein, normalerweise sehe ich mir so etwas nicht an. Das liegt vor allem daran, dass ich mir auch anderen Sport für gewöhnlich nicht anschauere.

Andrea Gehwolf arbeitet als freie Redakteurin und Texterin in München.

Worterkklärungen

zocken: umgangssprachlich für „spielen“, besonders im Zusammenhang mit Videospielen.

etwas übertragen: hier: eine Veranstaltung live im Fernsehen oder Internet zeigen
der Ursprung, die Ursprünge: der Anfang von etwas

das Preisgeld, die Preisgelder: die Geldsumme, die man als Gewinn in einem Wettbewerb oder einer Veranstaltung erhält

streamen: Inhalte wie Musik, Videos oder Spiele über das Internet anschauen oder abspielen, ohne sie vorher herunterladen zu müssen

das Kerngeschäft: der Hauptbereich, mit dem ein Unternehmen sein Geld verdient

die Sponsorin, der Sponsor, die Sponsorinnen, die Sponsoren: eine Person oder Firma, die eine Veranstaltung, eine Sportlerin oder einen Sportler oder ein Projekt finanziell unterstützt

das Merchandising: der Verkauf von Fanartikeln, zum Beispiel einer Band oder eines Fußballvereins

der Talentscout, die Talentscouts: eine Person, die nach talentierten Personen in einem bestimmten Bereich sucht und diese Tätigkeit als Beruf ausübt

etwas pflegen: hier: aktuell halten, regelmäßig neue Inhalte einstellen

etwas anstreben: sich bemühen, um ein Ziel zu erreichen

der/das Handheld, die Handhelds: ein tragbares elektronisches Gerät wie ein Mobiltelefon, Tablet oder eine tragbare Spielkonsole

das Display, die Displays: der Bildschirm eines elektronischen Geräts

jemanden in seinen Bann ziehen: jemanden faszinieren oder sehr beeindrucken

herumlümmeln: „faulenzten“, sich entspannt hinsetzen oder hinlegen

auf dem Spiel stehen: etwas Wichtiges kann verloren gehen oder gewonnen werden; man geht ein Risiko ein, etwas zu verlieren

unterschätzt: hier: es wird nicht ernst genommen, für eine Spielerei gehalten

der Sportbegriff: die Idee davon, was ein Sport ist und was nicht

nachweisen: beweisen, dass etwas wahr oder vorhanden ist

ausschütten: hier: Der Körper gibt chemische Substanzen frei.

das Trainingslager, die Trainingslager: ein Ort, an den Sportlerinnen und Sportler fahren, um sich auf einen Wettkampf oder ein Spiel vorzubereiten

leidenschaftlich: mit großer Begeisterung tun

sich mit etwas auseinandersetzen: sich intensiv mit etwas beschäftigen

auf dem Laufenden sein: gut informiert sein über aktuelle Entwicklungen oder Neuigkeiten

infrage kommen: hier: denkbar sein; möglich sein

der Leistungsdruck: der Druck, gute Leistungen zu erbringen oder bestimmte Erwartungen zu erfüllen.

angewiesen sein: von etwas oder jemandem abhängig sein; etwas oder jemanden brauchen

lästig: unangenehm oder störend